

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-113050

(43)Date of publication of application : 24.04.2001

(51)Int.Cl.

A63F 13/10

(21)Application number : 11-298874

(71)Applicant : TAITO CORP

(22)Date of filing : 20.10.1999

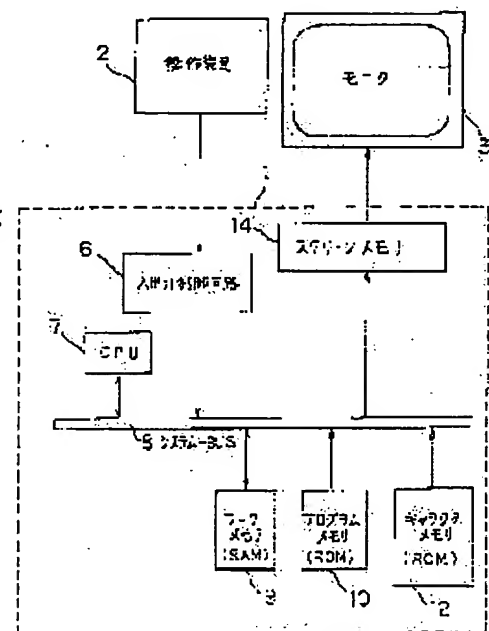
(72)Inventor : FUTAMURA TETSUYA

(54) VIDEO GAME DEVICE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To reproduce the human-like attitude of an umpire in a video game device simulating a game having the umpire.

SOLUTION: The umpire intentionally makes a biased judgment to treat a prescribed player or team advantageously or disadvantageously in the game having the umpire.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

<Partial Translation of Japanese Unexamined Patent
Publication No. 2001-113050>

[0002]

[Related Art] In various sporting activities, umpires exist in many cases. An umpire judges whether respective activities comply with a rule. The umpire is required to always make correct and unchanging judgements. The same holds true for the case where various sporting activities are played in video games.

[0003]

[Problems to be Solved by the Invention] In fact, the judgements made by a human vary delicately according to individuals, places and/or times. There may be cases where incorrect judgements are made. When executing various kinds of sporting activities in conventional video game apparatuses, this kind of humanity lacks, and such a robot-like feature of completing predetermined tasks in a straight-forward manner should be improved.

[0004]

To solve this problem, the invention according to claim 1 is characterized in that, in a game having an umpire, the umpire makes a biased judgement

intentionally to treat a predetermined player or team advantageously or disadvantageously.

[0006] The invention according to claim 2 is characterized in that, in claim 1, a violation determining variable is provided for storing the judgement made by the umpires as a value, and the violation determining variable is added or subtracted so that the predetermined player or team is treated advantageously or disadvantageously.

[0007] The invention according to claim 3 is characterized in that, in claim 2, a plurality of the umpires are provided, and the violation determining variable is added or subtracted based upon the judgements made by the plurality of umpires so that the predetermined player of team is treated advantageously or disadvantageously, thus reflecting the judgments of all of the umpires on the violation determining variable.

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2001-113050
(P2001-113050A)

(43) 公開日 平成13年4月24日 (2001. 4. 24)

(51) Int.Cl.
A 6 3 F 13/10

識別記号

F I
A 6 3 F 13/10

キーワード(参考)
2 C 0 0 1

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 5 頁)

(21) 出願番号 特願平11-298874

(22) 出願日 平成11年10月20日 (1999. 10. 20)

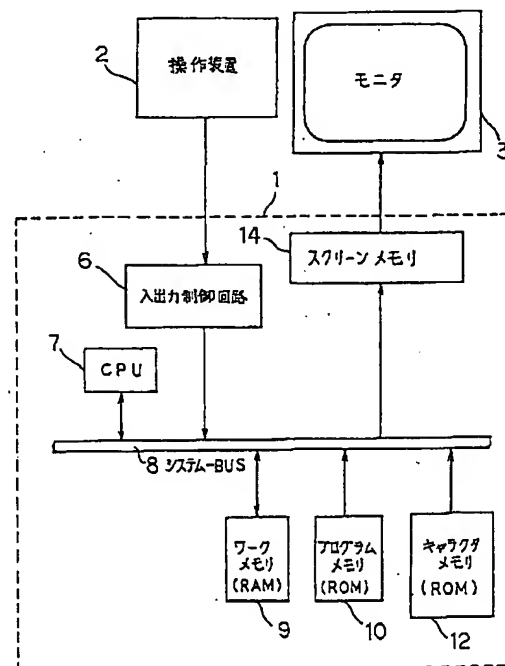
(71) 出願人 000132840
株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タ
イトービルディング
(72) 発明者 二村 哲也
東京都千代田区平河町二丁目5番3号 株
式会社タイトー内
(74) 代理人 100088649
弁理士 山田 武樹
Fターム(参考) 20001 AA03 AA04 AA05 BC10

(54) 【発明の名称】 ビデオゲーム装置

(57) 【要約】

【課題】 審判員が存在する競技を模したビデオゲーム装置において、審判員の人間らしさを再現する。

【解決手段】 審判員の存在するゲームにおいて、所定の選手またはチームが有利または不利となるように、審判員が意図的に偏った判断をする。



【特許請求の範囲】

【請求項1】審判員の存在するゲームにおいて、所定の選手またはチームが有利または不利となるように、審判員が意図的に偏った判断をすることを特徴とするビデオゲーム装置。

【請求項2】請求項1において、前記審判員の判断を値として記憶する違反判定変数を有し、

所定の選手またはチームに有利または不利となるように、前記違反判定変数を加算または減算することを特徴とするビデオゲーム装置。

【請求項3】請求項2において、前記審判員が複数人であり、所定の選手またはチームに有利または不利となるように、前記複数の審判員の判断に応じて前記違反判定変数を加算または減算することにより、前記審判員の全員の判断を違反判定変数に反映させることを特徴とするビデオゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、サッカー、野球、バレーボール、格闘技等の、審判員が存在する競技を模したビデオゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】各種のスポーツ競技では、審判員が存在する場合が多い。審判員はルールに則って各競技が是か非かを判断（審判）するが、その判断は常に正確で固定的であることが望まれている。ビデオゲーム装置で、各種のスポーツ競技を再現する場合も同様である。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、現実の人間の行う判断（審判）には、人、場所、時間等によって微妙な違いが生じ、またミスジャッジも存在し得る。従来のビデオゲーム装置では、各種のスポーツ競技を再現する場合には、この点で人間らしさが欠けているために、決められたことを淡々とこなすロボットのようになっている点で改善余地があった。

【0004】本発明は、上記の問題点を鑑みてなされたもので、審判員が存在する競技を模したビデオゲーム装置において、審判員の人間らしさを再現することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】この目的を達成するために、請求項1の発明は、審判員の存在するゲームにおいて、所定の選手またはチームが有利または不利となるように、審判員が意図的に偏った判断をすることを特徴とする。

【0006】請求項2の発明は、請求項1において、審判員の判断を値として記憶する違反判定変数を有し、所定の選手またはチームに有利または不利となるように、違反判定変数を加算または減算することを特徴とする。

【0007】請求項3の発明は、請求項2において、審判員が複数人であり、所定の選手またはチームに有利または不利となるように、複数の審判員の判断に応じて違反判定変数を加算または減算することにより、審判員の全員の判断を違反判定変数に反映させることを特徴とする。

【0008】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態を図面に基づいて説明する。

【0009】図1は、本発明によるビデオゲーム装置の一実施形態を示すブロック結線図である。

【0010】図1において、ビデオゲーム装置は、制御装置1を中心にして、操作装置2、およびモニタ3から構成されている。操作装置2は、制御装置1（入出力制御回路6）と接続されており、ジョイスティック、ボタン、スイッチ等のプレイヤー（遊技者）によって操作される装置である。モニタ3は、制御装置1の画像出力信号を可視像に変換して表示する。

【0011】制御装置1は、入出力制御回路6、CPU回路7、およびスクリーンメモリ14等から構成されている。入出力制御回路6は、プレイヤー（遊技者）がジョイスティック、ボタン、スイッチ等（操作装置2）を操作した状態を検出して、CPU回路7に伝達する。CPU回路7との信号の授受は、システムバス8を介して行われる。ワークメモリ9は、CPU回路7の作業領域として用いられる。プログラムメモリ10には、CPU回路7のプログラムが記憶されている。キャラクタメモリ12には、スクリーンメモリ14に書き込むことによりモニタ3に表示されるキャラクタのデータが記憶されている。

【0012】CPU回路7が画像出力を行う場合には、システムバス8を介してスクリーンメモリ14に画像データを書き込む。モニタ3は、スクリーンメモリ14に書き込まれた画像データを読み出し、可視像に変換して表示する。プレイヤー（遊技者）は、このモニタ3の可視像を見ながら操作装置2を操作してゲームを進行する。

【0013】図2～図3は、CPU回路7のプログラムを示すフローチャートである。プログラムはメインルーチン（図示せず）から呼び出されてスタートする。なお、図2は、ゲーム（試合）が開始したときに、1回だけ実行されるルーチンである。図3は、プレイヤー（選手）とプレイヤー（選手）が接近したときに、反則がないかを判断するルーチンであり、ゲームの進行中に何回も実行されるルーチンである。また、説明中に出てくる違反判定変数は、各プレイヤー（選手）ごとに設定される変数であり、プログラムメモリ10に記憶されている。

【0014】図2において、プログラムがスタートすると、まずステップS11で、チームの判定をする。即

ち、両チームが「ホーム」か「アウェイ」かをそれぞれ判断する。「ホーム」と判断したチームの違反判定変数が-1（減算）されて、甘く判断される。また、「アウェイ」と判断したチームの違反判定変数が、+1（加算）されて、厳しく判断される（ステップS12）。「ホーム」または「アウェイ」のどちらでもない場合は、そのままステップS13に移行する。

【0015】ステップS13では、試合場の判定をする。試合場が大会場の場合は、違反判定変数が、+1（加算）されて、厳しく判断される。また、試合場が小会場の場合は、違反判定変数が-1（減算）されて、甘く判断される。中会場の場合は、そのまま次のステップに移行して、プログラムを終了してメインルーチン（図示せず）に戻る。

【0016】図3において、プログラムがスタートすると、ステップS21では、そのときの天候を判断する。天候が雨または雪のときは、ステップS22において違反判定変数が-1（減算）されて、甘く判断される。天候が晴れまたは曇りのときは、そのままステップS23に移行する。

【0017】ステップS23では、そのときの気温を判断する。気温が寒いまたは暑い場合は、ステップS24において違反判定変数が-1（減算）されて、甘く判断される。気温が適温のときは、そのままステップS25に移行する。

【0018】ステップS25では、そのときの湿度を判断する。湿度が高い場合は、ステップS26において違反判定変数が-1（減算）されて、甘く判断される。湿度が低いときは、そのままステップS27に移行する。

【0019】ステップS27では、試合経過時間の判定をする。試合経過時間が後半戦または延長戦の場合は、ステップS28に移行する。ステップS28では、試合経過時間が後半戦の場合は、違反判定変数が+1（加算）される。また、試合経過時間が延長戦の場合は、違反判定変数が+2（加算）されて、それぞれ厳しく判断される。また、試合経過時間が前半戦の場合は、そのままステップS29に移行する。

【0020】ステップS29では、判断（審判）しようとしているプレイヤー（選手）を経歴を判定する。以前に注意したことのあるプレイヤー（選手）の場合は、ステップS30において違反判定変数が+1（加算）され、厳しく判断される。初めて注意するプレイヤー（選手）の場合は、そのままステップS31に移行する。

【0021】ステップS31では、そのときのプレイヤー（選手）の違反状況を判断する。即ち、ショルダーチャージの場合は違反判定変数に+3（加算）し、スライディングの場合は違反判定変数に+5（加算）し、キーパーチャージの場合は違反判定変数に+12（加算）する。これにより、それぞれ厳しく判断される。

【0022】ステップS32では、そのまでに加算また

は減算された違反判定変数の値を判断して、その後の処理内容を決定する。即ち、6点以下の場合は、そのままゲームを続行する。7点以上の場合は、フリーキックとする。10点以上の場合は、イエローカードとする。13点以上の場合は、レッドカードとする。その後の処理内容が決定した後に、プログラムを終了してメインルーチン（図示せず）に戻る。

【0023】ステップS32における処理内容は、例えば図5に示すように、同じ違反をしてもホームゲームの場合は、そのまま試合を続行し、アウェイゲームの場合は、イエローカードとなると言うように意図的な差異が生ずる。また、図6に示すように、同じ違反をしてもゲーム前半では、そのまま試合を続行し、ゲーム後半では、イエローカードとなると言うように意図的な差異が生ずる。

【0024】なお、上述した実施形態においては、審判員が1人であるかのように説明したが、審判員が複数人の場合は、各審判員の判断に応じて、違反判定変数が加算または減算され、審判員全員の判断が違反判定変数に反映する。

【0025】また、上述した実施形態においては、サッカーゲームに本発明を適用した場合について説明したが、野球、バレーボール、格闘技等の、審判員または行司等が存在する競技であれば、どのようなゲームにも本発明を適用することができる。

【0026】

【発明の効果】以上のように、本発明のビデオゲーム装置によれば、審判員の存在するゲームにおいて、所定の選手またはチームが有利または不利となるように、審判員が意図的に偏った判断をするようにしたので、審判員の人間らしさを再現することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明によるビデオゲーム装置の一実施形態を示すブロック結線図である。

【図2】本発明によるビデオゲーム装置の一実施形態を示すフローチャートである。

【図3】本発明によるビデオゲーム装置の一実施形態を示すフローチャートである。

【図4】本発明によるビデオゲーム装置の一実施形態を示す概念図である。

【図5】本発明によるビデオゲーム装置の一実施形態を示す概念図である。

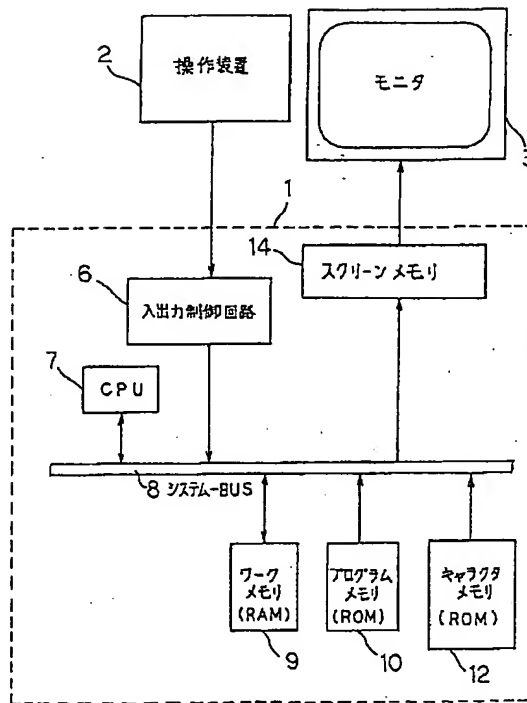
【符号の説明】

- 1 制御装置
- 2 操作装置
- 3 モニタ
- 6 入出力制御回路
- 7 CPU回路
- 8 システムバス
- 9 ワークメモリ

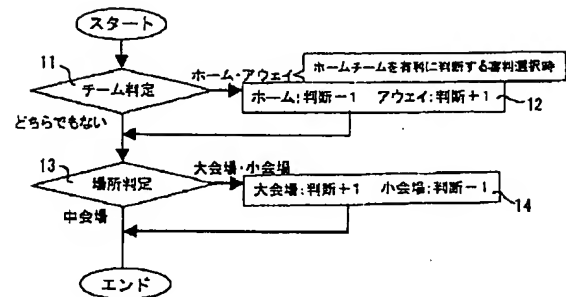
10 プログラムメモリ
12 キャラクタメモリ

14 スクリーンメモリ

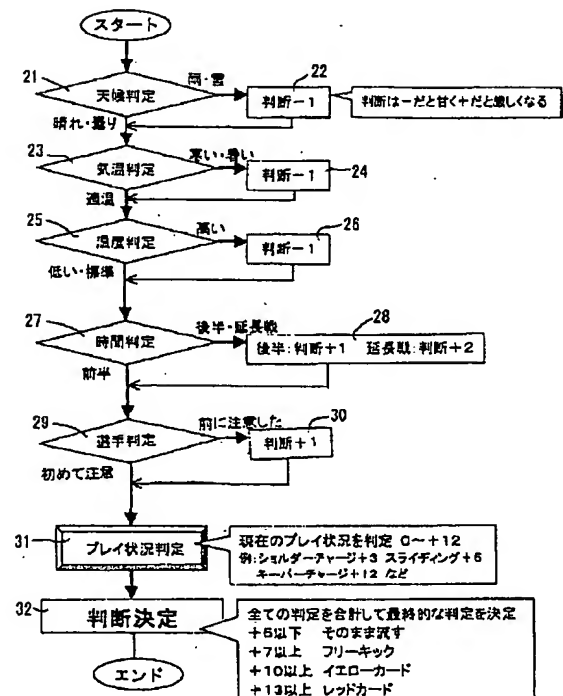
【図1】



【図2】

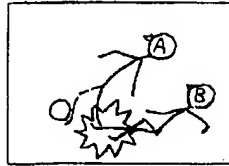


【図3】



【図4】

同じ反則をしても...
(後ろからのスライディング)



ホームゲームの場合



そのまま続行

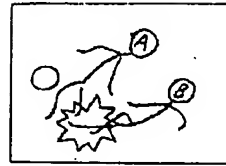
アウェイゲームの場合



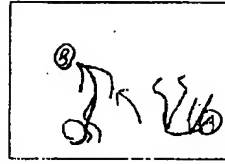
イエローカード

【図5】

同じ反則をしても...
(後ろからのスライディング)

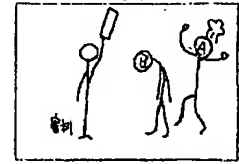


ゲーム前半では



そのまま続行

ゲーム後半では



イエローカード